

***MORAL DISENGAGEMENT PADA PLAYER PUBG***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada  
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:**

**RIZKI DIAS SAPUTRA**

**L100140065**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**MORAL *DISENGAGEMENT* PADA PLAYER PUBG**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**RIZKI DIAS SAPUTRA**

**L100140065**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Sidig Setyawan, M.I.Kom**

**NIK. 100.1675**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**MORAL *DISENGAGEMENT* PADA PLAYER PUBG**

**OLEH:**

**RIZKI DIAS SAPUTRA**

**L100140065**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari: Jumat, 24 Mei, 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji**

1. Sidiq Setyawan, M.I.Kom (.....)  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Rina Sari Kusuma, M.I.Kom (.....)  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yudha Wirawanda, S.I.Kom., M.A. (.....)  
(Anggota II Dewan Penguji)



**Dekan,**

**Supriatna, M.Sc.Ph.D**

**NIK.881**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 April 2019

Penulis

  
**RIZKI DIAS SAPUTRA**

**L100140065**

# MORAL DISENGAGEMENT PADA PLAYER PUBG

## Abstrak

Moral *Disengagement* adalah keterlepasan pelanggaran moral seseorang di dunia nyata yang dilampiaskan ke dalam permainan *game online* sehingga *player* bebas melakukan apa saja tanpa ragu melanggar moral. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk *moral disengagement* pada player *PUBG* pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mumahhadiyah Surakarta angkatan 2014. Sumber data yang digunakan adalah informan, tempat atau peristiwa, serta dokumentasi. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Teknik uji validitas yang digunakan adalah triangulasi sumber data. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menyatakan semua pemain tidak merasa bersalah atau sedih ketika membunuh karakter lain dalam *game PUBG*.

**Kata kunci:** *game online*, moralitas, moral *disengagement*.

## Abstract

Moral Disengagement is the release of one's morality in the real world and then ventured into online games so as to increase the morality of gamers. The purpose of this study was to determine the form of moral disengagement in PUBG players in the 2014 UMS Communication Study Program students. The data sources used were informants, places or events, and documentation. The sampling technique is purposive sampling. Data collection techniques used were interviews and documentation. The validity test technique used is the triangulation of data sources. The data analysis technique used is an interactive analysis model. The research method used is qualitative with a qualitative descriptive method. Based on the results of this study, it can be concluded that all players do not feel guilty or sad when killing other characters in the PUBG game.

**Keywords:** online games, morality, moral disengagement.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pengembang *game* saat ini berkembang dengan berbagai bentuk *gameplay* salah satunya menciptakan *game* dengan sistem moral (Heron & Belford, 2014). Dalam dua generasi terakhir dari perkembangan sistem *game*, masuknya sistem moral yang mempengaruhi plot dan karakter telah menjadi fitur yang menonjol di banyak judul *game*. Versi sederhana dari fitur *gameplay* ini menawarkan *ending* yang berbeda tergantung pada sang player sendiri apakah mereka ingin menjadi orang baik atau orang jahat di dalam *game*. *Developer* menggunakan *game* mereka untuk menguji etika *player* dengan beberapa keputusan yang benar-benar sulit yang tampaknya

dibangun semata-mata untuk membuat para player merasa bersalah tentang pilihannya.

Sebagian besar *gamer* menekankan bahwa mereka tidak merasa buruk ketika melakukan kekerasan virtual karena mereka membedakan kenyataan dari fiksi dan tahu bahwa "ini tidak benar-benar terjadi" (Klimmt, 2006). Perbedaan ini tampaknya memberikan penjelasan yang masuk akal. Namun, di sisi lain, studi empiris dari konteks yang berbeda (misalnya, pada interaksi manusia-komputer, realitas virtual) semakin menunjukkan bahwa, meskipun pengetahuan yang lebih baik, pengguna juga mungkin secara otomatis merasa seperti hadir dalam *videogame*, sebenarnya bertindak di lingkungan virtual dan bertemu makhluk sosial yang sebenarnya (Nass & Moon, 2000)

*Moral Disengagement In Violent Videogames Model (MoDViG)* menurut (Hartmann, 2017) menjelaskan tentang pemikiran dan tindakan moral. Model *MoDViG* mengadaptasi gagasan bahwa individu menganggap pelanggaran sebagai dibenarkan (atau tidak signifikan secara moral) jika mereka secara moral melepaskan diri. Sehingga *moral disengagement* dapat disimpulkan bahwa keterlepasan pelanggaran moral seseorang di dunia nyata yang dilampiaskan ke dalam permainan *game online* sehingga *player* bebas melakukan apa saja tanpa ragu melanggar moral.

Bandura berpendapat bahwa teknik *Moral Disengagement* sering tertanam dalam peperangan dan pelatihan militer (Moore, 2015). Menurut model *MoDViG*, pengguna dapat mengalami kekerasan dalam *videogame* terutama dalam keadaan *Moral Disengagement* di mana mereka menganggap tindakan kekerasan yang sengaja mereka lakukan terhadap makhluk-makhluk sosial yang tampak di layar sebagai pantas dan sah. Kekerasan virtual mungkin menyenangkan, bukan terutama karena pengguna terus-menerus menyadari bahwa "apa yang terjadi tidak nyata" tetapi karena *videogame* secara efektif melepaskan pengguna secara moral dalam perilaku yang tampak nyata kekerasan.

Tidak semua *videogame* dengan kekerasan bertujuan hanya untuk bersenang-senang dan mengomunikasikan kekerasan sebagai tindakan yang dibenarkan dan bersih dengan konsekuensi kecil (Jørgensen, 2016). Pengecualian penting telah dicatat, seperti penembakan warga sipil tak berdosa dalam misi Call of Duty "No Rusia": Modern Warfare II (Infinity Ward, 2009). Beberapa Negara tidak memperbolehkan atau menolak memainkan misi "No Rusia" seperti di Negara Jepang karena merasa moralnya terlalu buruk. Namun di beberapa Negara lainnya

memperbolehkan *skip* misi tersebut. Contoh lain seperti penyiksaan karakter dalam misi “*By the Book*” yang ditampilkan di *game Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013). Kedua *game* tersebut berbeda dengan skenario *videogame* kekerasan lainnya, karena mereka menggambarkan konsekuensi yang mengganggu dari kekerasan fisik

Dari penjelasan *videogame* diatas memberikan contoh dimana faktor-faktor pelepasan moral (*moral disengagement*) seberapa besar tidak ada. Namun contoh-contoh ini hanya dapat mewakili pengecualian terhadap aturan bahwa permainan kekerasan yang paling sukses secara komersial mengontekstualisasikan kekerasan dalam serangkaian faktor pelepasan moral (*moral disengagement*).

Pengertian *game online* menurut Young, (2009) merupakan situs permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Hal ini memungkinkan para *player* dapat bermain, berinteraksi bersama-sama dan membentuk komunitas sendiri dalam dunia maya.

*Game online PUBG (Playerunknowns Battleground)* adalah permainan *mode* pertempuran yang mengadu 100 *player* satu sama lain dalam perjuangan untuk bertahan hidup. Menyusun strategi dan membunuh lawan untuk menjadi orang terakhir yang bertahan. Brendan Greene adalah pelopor genre *battle royale* dan pencipta *mode game battle royale* dalam seri *ARMA* dan *H1Z1: King of the Kill*. Di *PUBG Corp*, Greene bekerja dengan tim pengembang veteran untuk menjadikan *PUBG* menjadi pengalaman *royale* pertempuran premier dunia. *Genre game* ini adalah *Battle Royale* yang didesain untuk pengguna Komputer dan *Smartphone*. Cara bermainnya saling membunuh musuh hingga tersisa satu *player* yang menjadi pemenangnya, permainan ini terdapat tiga *mode* yaitu, “*solo*”, “*duo*”, dan “*squad*”. Satu *squad* terdiri dari empat *player*, sedangkan *duo* hanya terdiri dari dua *player*.

Karakteristik *game online PUBG* pada *platform* komputer adalah cara memainkannya mudah, tombol “W A S D” untuk mengarahkan karakter dan *mouse* untuk membidik dan menembak musuh, durasi waktu tergantung seberapa cepat *player* saling membunuh musuh dalam satu pertandingan. *PUBG* memiliki *gamplay* yang cukup mudah, memiliki empat peta permainan yaitu, “*erangle*”, “*Miramar*”, “*Sanhok*”. dan “*Vikendi*” setiap peta memiliki ukuran yang berbeda-beda, senjata bervariasi dan penggunaan tiap senjata juga tergantung pada situasi ketika berperang.

Berkaitan dengan *game online*, setiap permainan dalam sebuah *game* memiliki aturan main dan *plot* atau alur cerita yang berbeda-beda. Dalam dunia *game*, para

*player* bebas menggunakan cara tertentu untuk berinteraksi dengan permainan dalam sebuah *game* yang biasa disebut dengan *gameplay*. *Gameplay* merupakan proses interaksi pemain dengan permainan (Landay, 2014). (Rouse, 2001) menyatakan bahwa *gameplay* terdiri dari mode interaksi dalam permainan, termasuk bagaimana pemain dapat menavigasi *gameworld* dan bagaimana permainan bereaksi terhadap pilihan pemain. (Adams, 2014) menjelaskan *gameplay* terdiri dari tantangan yang disediakan *game* untuk pemain dan tindakan yang diaktifkan pemain saat mengatasi tantangan ini.

Menurut Juul (2005) menggarisbawahi pentingnya memahami permainan sebagai cara permainan dimainkan alih-alih menyamakan konsep dengan aturan atau fiksi permainan. *Gameplay* adalah interaksi antara aturan permainan, pengejaran pemain terhadap tujuan, dan kompetensi pemain untuk strategi permainan. Jørgensen (2008) lebih lanjut menulis bahwa "*Gameplay* adalah aspek interaksi yang muncul antara sistem permainan dan strategi pemain dan proses pemecahan masalah.

*Video game* memiliki potensi yang besar sebagai media untuk mengajarkan perilaku santun dalam berinteraksi dengan media sosial melalui umpan balik langsung yang diperoleh akibat tindakan yang dilakukan pemain *game* (Sukirman, 2017).

Penelitian terdahulu dari Feridias Desagita tahun 2018 yang membahas mengenai Fenomena *Gameplay Playerunknown's Battleground* di kalangan Mahasiswa Bandung yang menjelaskan *game PUBG* termasuk salah satu *game* yang *booming* dan sangat mudah diterima oleh mahasiswa.

Peneliti sangat tertarik untuk membahas *moral disengagement* di dalam *game PUBG* karena *game* bergenre peperangan sangat penting membangun moral sebuah tim untuk bekerja sama memenangkan pertandingan.

Menurut Sunarti, (2005) moral merupakan istilah yang menunjukkan kepada aplikasi nilai-nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkahlaku. Walaupun istilah moral dapat menunjukkan kepada moral baik atau moral buruk, namun dalam aplikasinya orang dapat dikatakan bermoral jika mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan dalam perilakunya. Sementara orang yang berperilaku buruk seperti egois, tidak amanah, tidak bertanggungjawab, dan individualis, dikatakan sebagai orang yang tidak bermoral.

Bertens, (2007) menjelaskan definisi norma berasal dari bahasa latin *mos* (*mores*) yang berarti: kebiasaan, adat. Secara etimologi kata "etika" sama dengan etimologi "moral" karena keduanya berasal dari kata adat kebiasaan. *Mores* berarti



adat-istiadat, kelakuan, watak yang kemudia berkembang menjadi kebiasaan dalam bertingkah laku yang baik (Darmadi, 2009)

Sehingga moral merupakan semua tindakan baik dan tindakan buruk pada diri manusia yang terbentuk karena kebiasaan, sedangkan etika merupakan ilmu pengetahuan mengenai asas-asas dan norma. Jadi kebiasaan baik dan buruklah yang membentuk moral baik dan buruk. Oleh karena itu, kebiasaan akan membentuk moral seseorang.

*Moral Disengagement* menurut Hartmann, (2017) menjelaskan bahwa orang-orang dapat membuat keputusan tidak etis karena proses regulasi diri moralnya tidak aktif pada saat terjadi penggunaan mekanisme kognitif yang berkaitan secara bersama-sama. Ketidakaktifan regulasi diri moral ini disebut *Moral Disengagement*. Bandura dalam Hartmann, (2017) menjelaskan tentang *Moral Disengagement* sebagai perluasan teori kognitif-sosial. Teori ini menjelaskan perseptif dalam tingkah laku manusia dimana individu berlatih mengontrol pikiran dan tingkah laku mereka melalui system regulasi.

*Moral Disengagement* menjelaskan terdapat empat proposisi dalam model MoDViG, yakni terdiri terdiri yang pertama *player* secara otomatis atau intuitif menganggap karakter *videogame* sebagai makhluk sosial. Kedua sosialisasi moral individu melibatkan gagasan bahwa makhluk sosial dianggap layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat. Ketiga perlakuan yang tidak tepat terhadap karakter *videogame* dapat melanggar norma-norma *player* dan memicu tekanan empati dan perasaan bersalah dan yang ke empat *videogame* adalah produk hiburan - dan dirancang sedemikian rupa agar kekerasan dapat dinikmati.

Alasan memilih *game online PUBG (Playerunknown Battleground)* sebagai objek penelitian karena *game online PUBG* menjadi yang teratas dan terpopuler pada aplikasi *Steam* dengan jumlah *player online* lebih dari lima belas juta orang. (sumber : <https://store.steampowered.com>). *Moral disengagement* yang terdapat dalam *game online PUBG* digambarkan melalui adanya penggunaan karakter *player* dengan menggunakan senjata militer, mulai dari *AK47*, *M416* dan sebagainya, dan *player* berperan untuk saling membunuh untuk mencari yang terbaik.

Dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang diangkat disini adalah : Bagaimana bentuk *moral disengagement* pada *player PUBG* pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UMS angkatan 2014? Disini peneliti ingin

mendiskripsikan tentang *moral disengagement* mahasiswa dari kehadiran sosial dalam *game online*.

## 1.2 Telaah pustaka

### 1.2.1 Game online dan Moralitas

Pengertian *game online* menurut (Young, 2009) merupakan situs permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Hal ini memungkinkan para *player* dapat bermain, berinteraksi bersama-sama dan membentuk komunitas sendiri dalam dunia maya.

Perbedaan *game offline* dengan *game online* menurut (Winn dan Fisher dalam Rikky, 2017) *game offline* hanya bisa dimainkan oleh *player* itu sendiri, tanpa adanya *player* lain, sedangkan *game online* adalah *game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*, bisa dijelaskan bahwa *game online* adalah *game* yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet dan memungkinkan terjadinya komunikasi dan interaksi dua arah antar *player*.

Komunikasi adalah hal yang sering dilakukan sehari-hari, namun komunikasi dalam *game* memerlukan perhatian tersendiri yang membawa menuju kemenangan. Dalam permainan *game online* komunikasi dalam *game* menjadi hal yang tidak sulit untuk dilakukan. Komunikasi dalam *game* biasanya dilakukan dengan cara mengetik ataupun dengan *Voice chat*. Komunikasi yang dimediasi komputer atau *CMC* menurut (John December dalam Febrina, 2017) sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan orang banyak dalam konteks tertentu, membentuk penggunaan media untuk berbagai tujuan, salah satunya penggunaan internet. Salah satu bentuk *CMC* adalah aplikasi *discord*, aplikasi yang dirancang khusus untuk berkomunikasi yang digunakan *gamer* dalam melakukan obrolan dengan pemain lain ketika bermain *game online* (Lacher, 2018).

*Battle Royale* adalah *genre game online* yang dirancang dimana semua *player* harus saling membunuh *player* lainnya sampai tersisa satu *player* yang menjadi pemenang. Permainan *game PUBG* bisa dimainkan secara tim atau *squad* (maksimal berisi 4 *player*). Sehingga pemenang bukanlah milik satu orang *player* melainkan kemenangan suatu tim. (Yee, 2014)

*Game PUBG* tidak terlepas dari karakter atau *avatar* yang digunakan, menurut (Ray dalam Kim, 2017) menjelaskan tentang *avatar* atau identitas virtual yang melekat pada *game online*, tergantung bagaimana *avatar* disajikan dan digunakan, tingkat kenyamanan pemain dan meningkatnya kenikmatan dalam permainan *online*, karena beberapa permainan *online* cenderung menawarkan karakter wanita yang kurang menarik, sehingga dapat dirubah sesuai dengan keinginan.

*Avatar* dalam *game online* dapat menunjukkan eksistensi atau narsisme dengan menunjukkannya ke media sosial, menurut (Freud dalam Fadli, 2017) sikap seseorang yang mencintai dirinya sendiri, mengagumi dirinya sendiri. Menurut American Psychiatric Association dalam (Fadli, 2017) kriteria orang dengan kepribadian narsistik terdiri dari memiliki rasa kepentingan diri yang besar dengan memiliki bakat yang dilebih-lebihkan, membutuhkan kebanggaan yang berlebihan, dan menunjukkan perilaku sikap yang sombong, dan pamer.

Penggunaan *avatar* menurut (Banks & Bowman dalam Hart, 2017) bahwa *avatar* memiliki keterikatan antara pemain dan *avatar*, kemudian *avatar* yang dibuat dapat menunjukkan perilaku yang sama ataupun berbeda dari pemain sebagai objek sosial yang unik dalam ruang permainan, *avatar* sebagai perantara pemain untuk mewakili dirinya berinteraksi dalam *game*, dimana pemain merasa memiliki kehidupan yang sama saat melakukan permainan, pemain mengatur *avatar* seperti membeli *item* pada *game* agar terlihat menarik dan meningkatkan rasa percaya diri.

*Avatar* sebagai *self representation* dimana para *player* bisa dan memungkinkan melakukan suatu tindakan yang berlawanan dengan norma di dunia nyata. Sebagai contoh, tindakan yang berlawanan dengan norma di dunia nyata yang dapat dilakukan di dunia *game* adalah kita bisa membunuh *player* lain untuk memenangkan pertandingan.

Bertens, (2007) menjelaskan definisi arti kata moral berasal dari bahasa latin *mod* (jamak: *mos*) yang berarti : kebiasaan, adat. Dalam bahasa Inggris dan bahasa lain, termasuk bahasa Indonesia, kata *mores* masih dipakai dalam arti yang sama. Secara etimologi kata “etika” sama dengan etimologi kata “moral”, karena keduanya berasal dari kata yang berasal adat kebiasaan. Hanya bahasa asalnya berbeda : yang pertama dari bahasa Yunani dan yang kedua berasal dari bahasa Latin.

Tindakan moral adalah kemampuan untuk melakukan keputusan dan perasaan moral ke dalam perilaku-perilaku nyata. Tindakan moral ini perlu difasilitasi melalui lingkungan sosial yang kondusif dan pembinaan moral, agar tercipta perkembangan

moral dalam pergaulan sehari-hari (Budiningsih, 2008) oleh karena itu, pembinaan moral merupakan tanggung jawab bersama baik keluarga, lingkungan sekitar yang kondusif maupun kerabat teman.

Sehingga moral merupakan semua tindakan baik dan tindakan buruk pada diri manusia yang terbentuk karena kebiasaan, sedangkan etika merupakan ilmu pengetahuan mengenai asas-asas dan norma. Jadi kebiasaan baik dan buruklah yang membentuk moral baik dan buruk. Oleh karena itu, kebiasaan akan membentuk moral seseorang.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap *player* dalam permainan *game online PUBG* diharuskan saling membunuh satu sama lain untuk menjadi yang terbaik. Para *player* bisa membunuh karakter lain dengan persenjataan yang sudah disiapkan dalam game tersebut, sehingga pemain bebas memilih senjata untuk menyerang musuh. Hal tersebut berlawanan dengan moralitas di dunia nyata bahwa membunuh orang adalah perbuatan yang kejam dan merusak moral seseorang. Namun moralitas didalam game *PUBG* seperti saling membunuh dan penggunaan senjata justru dilakukan oleh para *player* karena *gameplay* dari *PUBG* tersebut mengharuskan saling membunuh untuk menjadi pemenangnya.

#### 1.2.2 Model *Moral Disengagement In Violent Videogames Model (MoDViG)* dalam *game online*

Model *Moral Disengagement In Violent Videogames Model (MoDViG)* menurut (Bandura, 2002) menjelaskan tentang pemikiran dan tindakan moral. Model ini mengadaptasi gagasan bahwa individu menganggap sebagai pelanggaran yang dibenarkan. Bandura berpendapat bahwa teknik pelepasan moral sering tertanam dalam peperangan dan pelatihan militer. Menurut model *MoDViG*, pengguna dapat mengalami kekerasan dalam *videogame* terutama dalam keadaan pelepasan moral di mana mereka menganggap tindakan kekerasan yang sengaja mereka lakukan terhadap makhluk-makhluk social yang tampak di layar sebagai pantas dan sah. Kekerasan *virtual* mungkin menyenangkan, bukan karena pengguna terus-menerus menyadari bahwa apa yang terjadi tidaklah nyata tetapi karena *videogame* secara efektif melepaskan pengguna secara moral dalam perilaku kekerasan yang tampak nyata.

Dalam model *Moral Disengagement Video Game* menjelaskan empat komponen yaitu :

- Pemain secara otomatis menganggap karakter *videogame* sebagai makhluk social yang memiliki pikiran sendiri saat bermain.
- Makhluk social dianggap layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat. Dengan demikian, pengguna cenderung menganggap karakter *videogame* sebagai makhluk yang pantas mendapatkan perlakuan moral yang tepat.
- Perlakuan yang tidak tepat terhadap karakter *videogame* dapat melanggar norma-norma pemain dan memicu perasaan bersalah dan tekanan batin.
- *Videogame* adalah produk hiburan dan dirancang sedemikian rupa agar kekerasan dapat dinikmati.

## 2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif ini dapat ditimbulkan karena adanya fenomena atau gejala sosial yang merupakan makna dari sebuah kejadian yang dapat dijadikan pelajaran berharga dengan mengembangkan konsep teori. (Ghony & Fauzan, 2012)

Penelitian diskriptif meliputi kegiatan pengumpulan data untuk diuji hipotesis atau menjawab pertanyaan dari status terakhir dari subjek penelitian. Tipe paling umum dari penelitian deskriptif adalah penilaian sikap atau pendapat terhadap organisasi maupun prosedur Kuncoro dalam (Gayatri, 2013). Metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dan memberikan informasi mengenai identitas diri (*self identity*) individu di kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014.

Sumber data menggunakan data primer dan data sekunder, menurut Narimawati, (2008) bahwa data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau yang pertama data tidak tersedia dalam bentuk *file*, data harus dicari melalui narasumber, orang yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Data primer terdiri dari Wawancara dan Observasi Partisipan. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terstruktur karena peneliti menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan

lengkap untuk mengumpulkan data yang dicari (Sugiyono, 2008). Observasi Partisipan ikut serta bermain game untuk mengumpulkan data bersama narasumber. Observasi Partisipan menurut (Sugiyono, 2011) menjelaskan peneliti selain melakukan pengamatan juga melakukan apa yang dilakukan oleh narasumber, maka diharapkan data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan mengetahui tingkat makna setiap perilaku yang tampak.

Data sekunder adalah data yang sifatnya mendukung keperluan data primer. Data sekunder menggunakan dokumentasi, pengumpulan data dengan cara mencatat peristiwa yang sudah berlalu, seperti tulisan, dan gambar. Menurut (Hamidi, 2004), Metode dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga atau organisasi maupun dari perorangan. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian.

*Purposive sampling* menurut (Sugiono, 2001) menyatakan bahwa *sampling purposive* adalah teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling* didasarkan atas ciri tertentu yang dipandang memiliki sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Margono, 2004).

Populasi yang dipilih peneliti adalah kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014 yang bermain *PUBG*.

Kriteria *purposive sampling* yang dipilih adalah (1) Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2014 (2) mereka bermain *Playerunknown's Battleground* (3) *ranked player*. Subjek *sampling* penelitian ini terdiri dari :

- 1) A1 umur 23 jenis kelamin laki-laki
- 2) A2 umur 23 jenis kelamin laki-laki
- 3) A3 umur 23 jenis kelamin laki-laki
- 4) A4 umur 23 jenis kelamin laki-laki
- 5) B umur 23 jenis kelamin perempuan

Informan laki-laki disebut A, dan untuk informan perempuan disebut B

Analisis Data menggunakan (Astuti & dkk, 2011) yang terdiri dari Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi. Reduksi Data, adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul

dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Penyajian Data menurut Miles dan Huberman adalah membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi yang tersusun, memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarikan Kesimpulan menurut pandangan Miles dan Huberman sebagai suatu kegiatan dan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung.

Validasi Data menurut (Bachtiar, 2010) adalah membandingkan dengan mengecek ulang derajat kepercayaan informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Validitas data menggunakan Triangulasi Sumber Data. Triangulasi Sumber Data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Game Online PUBG* adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai genre utama. *PUBG* memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang kesemuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata *melee*, *body armor* untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Terkadang, kita juga bisa menemukan kendaraan air ataupun darat untuk ekstra mobilitas.

Selanjutnya kita “hanya” perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat di tengah pertempuran ganas ini. Tidak banyak ada kesempatan bersembunyi hanya di satu tempat saja, karena daerah dimana Kita bisa bergerak juga akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan. Yang Kita temukan adalah sebuah arena besar yang akan terus memaksa Kita untuk berhadapan dengan satu sama lain. *Game PUBG* merupakan game lugas dimana kita harus terjun ke satu area dan harus bertahan hidup hingga akhir permainan.

Selain bermain secara *Solo*, Kita juga bisa bermain dalam format *Duo* (dua orang) dan juga *Squad* (empat orang), baik secara acak ataupun dengan mengundang teman dari Friend List. Bermain dalam format kooperatif seperti ini memang lebih sulit, tidak hanya karena lawan kita yang kini akan bergerak dalam format strategi tertentu saja, tetapi juga fakta bahwa kita kini harus memikirkan lebih banyak daripada sekedar keselamatan diri kita sendiri. Memainkan mode ini bersama dengan

teman yang sudah kita kenal akan membuat pengalaman bermain berakhir lebih seru dan *intens*.

### 3.1 Perilaku *gamer* Dalam *PUBG*

#### a) Gender Swap

Eagly dan Karau, (1991) menjelaskan perbedaan gender berakar pada konsistensi peran masyarakat. Artinya, orang lebih cenderung berperilaku konsisten dalam peran gender yang sudah terbentuk dalam kehidupan mereka. Tetapi bagi orang-orang yang lebih suka melepaskan diri dari penyempitan ini, *game online* menghadirkan kesempatan untuk memainkan peran gender lain. Sehingga mereka akan termotivasi untuk bermain untuk alasan lepas stereotip dari jenis kelamin biologis mereka. Kemampuan untuk bertukar gender dapat menyebabkan banyak pemain salah menafsirkan perilaku tersebut dan cenderung berlebihan (Cook, 1990). Dunia *virtual* dapat menjadi tempat untuk hiper-maskulinitas dan hiper-feminitas.

Menurut Scharrer, (2004) hiper-maskulinitas mengacu pada berlebihannya karakteristik *macho* khususnya keinginan untuk bertindak dan bahaya sebagai bagian dari sifat laki-laki. Sementara, hiper-feminitas penguatan stereotip perempuan dengan penekanan pada ketergantungan, ketundukan dan seksualitas sebagai dasar nilai seorang wanita. Definisi tersebut sejalan dengan penjelasan informan A3 dalam penggunaan karakter dalam *game PUBG* :

“Saya lebih suka pake karakter perempuan mas, karena lucu kalo ada player lain di biasannya saya gangguin. Kalo di *PUBG* nama karakter saya *indomeow* mas, biasanya saya lebih suka pakai pakaian yang *slim* biar larinya cepet”

Pernyataan tersebut senadan dengan informan A4 ditambah juga oleh informan B yang menyatakan:

“terus terang saja saya lebih suka karakter yang perempuan mas, kan saya laki-laki mas kalo liat yang perempuan gitu main *game* nya jadi lebih semangat mas. Nama karakter saya *Makns* mas” (wawancara dengan informan A4)



“*random* sih kadang cowok kadang cewek, tapi lebih sering pakai karakter cewek mas, soalnya sulit ditembak, karena badannya *slim*. Kalo di *PUBG* karakter saya namanya *ikhсан\_dawg* mas ” (wawancara dengan informan A1)

Sedangkan informan B menyatakan :

“karakter yang saya main ya sama seperti saya sendiri mas, jadi saya sering memainkan karakter wanita daripada karakter laki-laki, karena saya merasa menjadi wanita saya kenyataanya didunia nyata wanita di *game online* pun saya sering menjadi karakter wanita. Nama karakter saya *intanmuktis* mas”



Gambar 1. *Screenshot* karakter dalam game *PUBG*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter di dunia *game online* tidak mementingkan *gender* seseorang di dunia nyata, mereka bebas menentukan karakter mereka di *game*. Dijelaskan juga informan A3, A1, dan A4 cenderung menggunakan karakter wanita daripada laki-laki karena mereka menganggap karakter wanita itu menarik, berbeda dengan informan B, dia lebih cenderung memilih karakter yang sama di dunia nyata.

Menurut (Banks & Bowman dalam (Hart, 2017) *avatar* memiliki keterikatan antara pemain dan *avatar*, kemudian *avatar* yang dibuat dapat menunjukkan perilaku

yang sama ataupun berbeda dari pemain sebagai objek sosial yang unik dalam ruang permainan, *avatar* sebagai perantara pemain untuk mewakili dirinya berinteraksi dalam *game*, dimana pemain merasa memiliki kehidupan yang sama saat melakukan permainan, pemain mengatur *avatar* seperti membeli *item* pada *game* agar terlihat menarik dan meningkatkan rasa percaya diri.



Gambar 2. Penggunaan *avatar game PUBG*

#### b) Pembentukan Squad

Setiap *gamer* memiliki perilaku yang berbeda-beda. (Darmawan, 2015) perilaku *gamer* konteks *game online* adanya interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain, yang dapat mengarah kepada terbentuknya sebuah persahabatan dan pertemanan, seperti terbentuknya sebuah komunitas. Definisi ini sejalan dengan informan A3 tentang perilaku *gamer* yang dengan membentuk *squad*:

“Saya lebih suka kalo main *squad* mas soalnya asyik kalo bareng-bareng ada bahan pembicaraan, jadi lebih gampang atur strateginya mas kalo main yang *solo* itu rasanya hambar mas, ngga ada yang diajak ngobrol, terlalu intens..

Hasil tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan informan A1, A4, dan B :

“Kalo *squad* gitu komunikasi enak, satu rumpun jawa enak ngobrolnya , kalo ngobrol sama orang luar masih kaku, karena belum fasih berbahasa inggris mas” (informan A1)

“sebagai sarana interaksi antar *squad*, jadi untuk mendominasi kita untuk menyemangati teman-teman kita dalam *squad* itu bergensi dalam kompetisi jika *squad* itu mendapatkan penghargaan” (informan A4)

“saya memiliki *squad* bersama teman-teman dekat di kampus mas, saya gunakan untuk berkerja sama dalam memenangkan misi, jadi membantu satu sama lain” (informan B)

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan setiap pemain mempermudah bermain *game* melalui komunikasi dengan cara membentuk sebuah *squad* didalam *game*, sejalan dengan pernyataan berkomunikasi bermediasi komputer menurut menurut John December dalam (Febrina, 2017) sebuah komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui media komputer, dengan melibatkan orang banyak dalam konteks tertentu, membentuk penggunaan media untuk berbagai tujuan, salah satunya penggunaan internet. Salah satu bentuk CMC adalah aplikasi *discord*, aplikasi yang dirancang khusus untuk berkomunikasi yang digunakan *gamer* dalam melakukan obrolan dengan pemain lain ketika bermain *game online*..

### 3.2 Moral Disengagement Player *PUBG*

*Moral Disengagement* menurut Hartmann dalam bandura (2017) menjelaskan bahwa orang-orang dapat membuat keputusan tidak etis karena proses regulasi diri moralnya tidak aktif pada saat terjadi penggunaan mekanisme kognitif yang berkaitan secara bersama-sama. Ketidakaktifan regulasi diri moral ini disebut *Moral Disengagement*. Hartmann menjelaskan tentang *Moral Disengagement* sebagai perseptif dalam tingkah laku manusia dimana individu berlatih mengontrol pikiran dan tingkah laku mereka melalui system regulasi.

*Moral Disengagement* menjelaskan terdapat empat proposisi dalam model MoDViG, yakni terdiri terdiri yang pertama *player* secara otomatis atau intuitif menganggap karakter *videogame* sebagai makhluk sosial. Kedua sosialisasi moral

individu melibatkan gagasan bahwa makhluk sosial dianggap layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat. Ketiga perlakuan yang tidak tepat terhadap karakter *videogame* dapat melanggar norma-norma *player* dan memicu tekanan empati dan perasaan bersalah dan yang keempat *videogame* adalah produk hiburan - dan dirancang sedemikian rupa agar kekerasan dapat dinikmati.

Saat penelitian ditemukan kelima informan paham dengan konsep moralitas di dunia nyata disimpulkan bahwa moralitas merupakan sifat kepribadian seseorang yang dilakukan di lingkungan masyarakat. Perbuatan seseorang akan membentuk moral dalam dunia nyata. Hal ini juga disampaikan oleh Sunarti (2005) moral merupakan istilah yang menunjukkan kepada aplikasi nilai-nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkahlaku. Walaupun istilah moral dapat menunjukkan kepada moral baik atau moral buruk, namun dalam aplikasinya orang dapat dikatakan bermoral jika mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan dalam perilakunya. Sementara orang yang berperilaku buruk seperti egois, tidak amanah, tidak bertanggungjawab, dan individualis, dikatakan sebagai orang yang tidak bermoral.

*Developer game* saat ini mengembangkan *system moral* dimana setiap *player* menentukan moral mereka dan *gameplay* dari *game* tersebut menawarkan kepada mereka apakah ingin menjadi orang baik atau orang yang jahat dalam *game*. Dari hasil wawancara dari kelima informan menyimpulkan bahwa mereka cenderung bermain *game* sesuai dengan dirinya masing-masing, mereka bebas ingin menjadi orang baik maupun orang jahat. Salah satu informan A4 menjelaskan :

“ tergantung pemainnya juga sih mas, jadi ada juga tuh *player* yang mentingin diri sendiri, semisal kita butuh bantuan gitu dia ngga bantu kita , malah dia cari kill dan dia lebih mentingin *reward* dia dari pada kerjasama tim, tapi ada juga yang baik hati meskipun kepepet dia tetep bantuin kita, gitu..”

Sejalan dengan pendapat A4 informan A2 dan B menyatakan :

“semua tergantung sama diri kita sendiri mas atau sama tim, jadi misal teman kita yang tertembak, kita bisa bantu teman kita atau kita bisa membiarkan teman kita mati mas, jadi liat situasi juga mas. Untuk mendapatkan kemangan (*chicken dinner*) itu juga harus liat situasi mas, kalo misal kita niatnya bantu teman yang sekarat tapi malah ketembak musuh, kita gak jadi menang mas” (wawancara dengan informan A2)

“jadi kita bebas mas mau membunuh atau mengapakan musuh saya tuh terserah kita, dan ngga ada *moral system* yang berlaku di *game* itu sendiri sih mas”(wawancara dengan narasumber B)

Sedangkan informan A1 menyatakan :

“ngga mesti sih, semua tergantung sama diri kita mas, banyaknya dan nyatanya moral dalam hal perkataan *nol*, terutama di *server Asia*, banyak diantara mereka yang rasis ketika berkomunikasi dalam satu *squad*, kan kalo *squad* gitu orangnya random mas”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan kelima informan paham tentang moralitas, sedangkan didalam sebuah *game* terdapat *system moral* dimana mereka bebas menentukan moral yang tepat sesuai dengan *gameplay game* tersebut. *Game PUBG* adalah sebuah *game multiplayer* kompetitif yang bergenre *Battle Royale*. *PUBG* memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata (*AK47, M416, M24, UMP*), *melee, body armor* untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Terkadang, Kita juga bisa menemukan kendaraan air ataupun darat untuk ekstra mobilitas. Selanjutnya kita “hanya” perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat di tengah pertempuran ganas ini. Tidak banyak ada kesempatan bersembunyi hanya di satu tempat saja, karena daerah dimana kita bisa bergerak juga akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan. Yang kita temukan adalah sebuah arena besar yang akan terus memaksa kita untuk berhadapan dengan satu sama lain. (sumber : <https://store.steampowered.com>)

#### 1) Karakter Sebagai Makhluk Sosial

Para *player game online* terbiasa tertawa ketika mengalami kejadian yang unik yang terjadi pada karakter atau menangis ketika mengalami kejadian buruk pada karakter meskipun hanya dilihat di layar. (Frome, 2006) mengusulkan agar kita memperoleh emosi, misalnya, jika terpapar dengan *videogame* kemudian bagaimana pengguna merespon secara emosional terhadap representasi yang dimediasi

mengisyaratkan penjelasan psikologis penting tentang mengapa *videogame* paling baik digambarkan setengah nyata (Juul, 2005) Manusia merespon representasi obyek atau tokoh sosial yang diperantai audio-visual secara konsisten menunjukkan bahwa mereka merespon “seolah-olah” benda atau tokoh yang ditampilkan itu nyata (Hartmann & Vorderer, 2010). Definisi ini sejalan dengan penjelasan A1 :

“rata-rata karakter di *game online* tuh menyerupai wujud asli manusia. soalnya karakter yang kita buat *tuh* bisa mewakili kita ketika bermain di *game* tersebut. Contohnya seperti segi pakaian, pakai celana, sepatu. Yaa seperti kehidupan nyata *mas...* disana sudah disediakan item pendukung seperti *fashion* buat menyerupai seperi manusia mas”

Sejalan dengan pendapat A1 informan A2 menyatakan :

“karakter di *game* itu kurang lebih kaya manusia sih jatuhnya mas, kalo di *PUBG* karakternya emang bentuk manusia, pada dasarnya karakter kita manusia, ngga kayak di *Dota2* yang karakternya *monster* semua

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa karakter dalam *game online* dibentuk menyerupai wujud manusia , sehingga para *player* terwakili ketika bermain *game* tanpa harus bertemu secara langsung. Penelitian terdahulu Reeves & Nass dalam (Moon, 2000) dalam teori persamaan media menjelaskan bahwa orang cenderung memperlakukan komputer dan media lain seolah-olah mereka adalah orang nyata atau tempat nyata. Definisi ini sejalan dengan informan B :

“dalam game *PUBG* itu memang karakternya berwujud manusia, jadi seolah-olah sama seperti di dunia nyata mas, bisa pake celana, kacamata, sepatu, yaa seperti itu lah mas meskipun itu hanya game, tapi kita setidaknya bisa merasakan mas”

Sedangkan informan A3 menyatakan :

“Menurut saya sih perpanjangan dari diri seseorang didunia nyata, kan karakter saya di game cewe ya mas, jadi karakter di game ya digame saja, karakter di dunia nyata ya sama seperti sekarang, jadi bisa dibedakan karakter di game dan karakter di dunia nyata

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan para *player PUBG* merasa karakter yang ada didalam *game PUBG* sama seperti karakter di dunia nyata, sejalan dengan pernyataan karakter *videogame* sama seperti di dunia nyata (McLuhan, 1964) dalam bukunya *Understanding Media : The Extensions of Man* menjelaskan bahwa *medium is the message*. Media sebagai perpanjangan diri manusia yang timbul karena skala baru yang dimasukan pada kehidupan manusia oleh perluasan diri atau teknologi baru, sedangkan menurut (Hartmann, 2012) ilusi media biasanya menyiratkan bahwa pengguna secara bersamaan mengetahui bahwa “ini tidak benar”, tapi merasa seolah-olah itu benar. Para *player* menyadari karakter di dalam *videogame* hanya visual komputer yang mewakili kita ketika bermain *game* tanpa harus bertemu secara langsung. Semua informan cenderung merasa karakter *videogame* mewakili para *playernya* ketika bermain *game online*, jadi mereka membentuk karakter dan ID sesuai dengan karakter mereka di dunia nyata..

## 2) Makhluk Sosial Layak Mendapatkan Moral Yang Tepat

Sosialisasi moral dari kebanyakan orang menekankan gagasan bahwa makhluk sosial dianggap layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat. Jika *player videogame* secara intuitif melakukan sesuatu yang sosial dan merasa seolah-olah karakter *videogame* yang dijumpai masih hidup, mereka juga harus cenderung menganggap mereka secara otomatis sebagai agen yang layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat, yaitu saat bermain, pengguna *videogame* dapat cenderung untuk menetapkan status moral untuk menemukan karakter *videogame* Hartmann dalam Warren (2017). Definisi ini sejalan dengan penjelasan informan A4 :

“yaa.. perlakuan moral yang tepat yang kita dapat ketika bermain *game* mas.. moral itu sangat dibutuhkan, apalagi didalam *game PUBG*. Kita itu didalam *PUBG* ngga main sendiri, kita bermain secara *squad* mas.

Moralitas dalam *game online* dibawa setiap *player* ketika merasa dirinya menjadi orang baik dengan cara membantu teman dalam satu *squad* atau *team*.

“jadi moral harus dijaga, kalo ngga dijaga akan menimbulkan pertengkaran dalam tim mas, ya contohnya kalo ada teman kita yang *knock down* trus minta pertolongan, tapi ngga kita tolong, malah nanti dia mati mas, dan itu bakal ngefek di kekuatan timnya nanti mas”

Pernyataan tersebut senadan dengan informan A1 ditambah juga oleh informan B, A3, dan A2 yang menyatakan:

“setiap pemain punya moral juga sih sebenarnya didalam *game*. Didalam *game PUBG* mereka bebas nglakui hal kayak nembakin musuh, *misuhi* musuh bebas banget, dan perbuatan moral masih sebatas yang dimiliki di dunia nyata, misal ada teman yang sekarat bisa kita bantu, bisa juga kalo lagi kepepet saya tinggal temennya mas. Namanya juga *game* masih ada egonya juga sih mas”

Dari pernyataan diatas, menjelaskan bahwa bermain *game online* yang mengarah pada kerjasama tim layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat. Didalam permainan *PUBG* kerja sama tim sangat dibutuhkan, karena dengan kerjasama tim maka akan menentukan tim pada kemenangan, salah satunya adalah berbagi *amunisi* kepada teman yang membutuhkan dan menolong teman yang sedang sekarat, sehingga kebutuhan tim akan tercukupi dan tetap utuh. Sejalan dengan penelitian (Pizarro, 2006) tentang konteks kekerasan *videogame*, menjelaskan bahwa mereka merasa simpati terhadap korban virtual kekerasan yang tidak dapat dibenarkan, mengingat kondisi yang tepat, seseorang dapat merasakan simpati untuk benda mati. Definisi ini sejalan dengan penjelasan informan B :

“Jelas mas, karna kalo kita melakukan hal yang sama kepada rekan kita. Itu akan menkitakan kita bermoral mas. Intinya moral itu sangat dibutuhkan, *attitudenya* dalam bermain *game* itu juga ada. Ini kan lingkupnya *PUBG* ya mas, apalagi kita bermain secara tim mas, jadi kita harus saling kerja sama agar bisa mendapatkan kemenangan mas, istilahnya di *PUBG* kalo menang namanya *chicken dinner* mas”

Pernyataan tersebut senadan dengan informan A3 ditambah juga oleh informan B yang menyatakan

“Jelas dong, kalo dapat moral yang tepat dari teman tuh enak mas, jadi kalo kita pas main itu tiba-tiba *Knock down* tuh, kita masih ada harapan buat diselamatin sama teman, beda sama teman yang peduli sama temen sendiri ketika kita *Knock down*, kita malah ditinggal mas, kalo kita mati yaudah mas selesai, kita tinggal liat dia bermain... jadi gak seru rasanya. Ketika saya



sekarat trus ditinggal sama teman sendiri tuh rasanya sakit banget mas, meskipun didalam *game*.”

Sedangkan informan A1 menambahkan :

“kalo emang moralnya *pas* ke kita, kita jadi nyaman mainnya sama dia mas, tapi kalo ngga *pas* ya malah kita jadi terganggu mainnya, contohnya main sama orang indo dan kebanyakan *toxic* atau *bacot*, dan ngga sesuai sama *skillnya* kan jadi repot mas, menyusahkan”

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan moralitas dalam bermain *videogame PUBG* sangatlah dibutuhkan, para *player PUBG* bermain secara tim dan saling kerja sama untuk mendapatkan sebuah kemenangan, sejalan dengan pernyataan *player videogame* dan moral menurut (Arico, 2011) menjelaskan *player videogame* secara intuitif merasa seolah-olah karakter *videogame* yang dijumpai masih hidup, mereka akan secara otomatis menganggap mereka memiliki pikiran. Para *player* ketika bermain akan cenderung menetapkan status moral mereka untuk karakter *videogame* dan secara intuitif memkitang mereka sebagai individu yang layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat (Epley & Waytz, 2010).

### 3) Perlakuan Tidak Bermoral

*Player videogame* secara intuitif menganggap karakter *videogame* sebagai makhluk sosial yang pantas mendapatkan perlakuan moral yang layak, merugikan mereka tanpa alasan yang baik harus dianggap sebagai pelanggaran norma, dan menghasilkan bentuk-bentuk penghukuman atau rasa bersalah. (Bandura, 2002) menjelaskan model teoritis umum pemikiran dan tindakan moral orang. Dalam modelnya, pelanggaran moral diatur berdasarkan dua sumber yaitu sanksi eksternal dan sanksi mandiri yang diinternalisasi, sebagai contoh penghinaan diri dalam bentuk rasa bersalah. Bandura berpendapat rasa takut akan rasa bersalah yang diantisipasi biasanya mencegah orang terlibat dalam pelanggaran moral. Definisi ini sejalan dengan pernyataan dari informan A2 :

“pernah mas, bahkan sering mas *pas* lagi main tiba-tiba dibunuh teman sendiri. Kan didalam *game PUBG* tuh kan ada fitur *friendly fire*, jadi di dalam *game PUBG* tuh kita bisa membunuh teman kita sendiri, trus *friendly fire* itu rata-rata ada unsur kesengajaan.. kadang sengaja kadang gak sengaja”

Pernyataan tersebut senadan dengan informan A3 ditambah juga oleh informan A1, dan A4 yang menyatakan :

“kadang saya sengaja di tembak sama teman sendiri, yaa memang itu sekedar bercanda sih mas, kalo di *PUBG* tuh darah udah berkurang ngga bisa full lagi mas, mungkin cuma 70% lah ngga bisa full lagi darahnya. Kalo main *PUBG* kan timnya *random* kalo *kooperatif* enak mainnya, kalo ngga *kooperatif* kita bisa ditembakin sama teman sendiri, *friendly fire* itu biasanya kesengajaan apalagi yang nembak”

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa setiap *player* bisa saling membunuh atau saling menyakiti rekan satu team dalam *game online PUBG*. Bentuk menyakiti atau membunuh tersebut dimediasi oleh *game* dengan menyediakan berbagai jenis senjata, berbagai jenis mode pembunuhan dengan senjata, *melee*, dan penggunaan granat. Definisi ini sejalan dengan pernyataan dari infroman A2 :

“kalo senjata saya biasanya pake M416 mas, soalnya senjata itu untuk jarak dekat - menengah, apalagi kalo udah *full attachment* bakal mengurangi *recoil* (getaran), trus kalo lagi nyerang musuh, saya lebih suka nge-*rush*, jadi *knock down* musuh satu dulu, habis itu langsung maju, karena musuh bakal bingung strateginya antara menolong temannya dulu atau melawan musuh”

Pernyataan tersebut senada dengan informan A4 dan B yang menyatakan :

“senjata yang cocok untuk menyerang tipe *auto* itu *AR (assault rifle)* seperti M416, AKM, dan SCAR-L karena senjata itu memiliki mode *auto* jadi enak buat *ngrush* musuh, dan banyak variasi *attachment* nya mas”

Sedangkan infroman A1 menyatakan :

“saya lebih suka menggunakan *sniper* mas, soalnya diantara *squad* saya yang lebih jago pake *sniper*, biasanya senjata sniper yang saya pake itu *Kar98k* dan *M2*, itu kalo sekali kena *headshot* musuh, langsung mati mas, makanya saya kalo lagi war posisi saya di belakang, teman saya yang *ngrush* saya yang *sniper*”

sejalan dengan penelitian terdahulu (Joekel, 2012) menjelaskan bahwa para *player* memainkan permainan komputer yang dimodifikasi di mana mereka dihadapkan dengan keputusan (di antar dua pilihan) yang melanggar atau menjunjung tinggi aspek moralitas mereka. Definisi ini sejalan dengan informan A3 :

“Kalo musuh sih, ngga bermoral ngga masalah sih mas kadang kalo musuhnya *Knock down* saya godain mas, biasanya saya jogetin didepan mukanya gitu habis itu baru saya tembak mas. Kalo teman kadang saya gituin juga, tapi pasti saya tolongi dulu, kalo sengaja nembak teman sendiri sih biasa saja malah, beda lagi kalo nembak teman sampai mati, itu baru saya merasa ngga enak sama teman”

Sejalan dengan pendapat A3 informan A4 menyatakan :

“kalo pas membunuh gitu kadang bersalah kadang nggak, misal ngga sengaja *friendly fire* teman sebagai rasa bersalahnya, saya kasih *medic*, atau *amunisi* gitu mas sebagai wujud permintamaafan, biar ngga *spaneng* juga sih mas, kadang ada guyonan juga mas biar ngga *stress*”

Sedangkan informan A1 menyatakan :

“kalo saya ngga di *friendly fire* duluan, ya saya ngga bakal nglakuin hal hal sama mas. Tapi kalo sekalinya aku di *friendly fire* pasti aku balas, bahkan dia sekaratpun ngga aku *revive* mas, biar ada efek jeranya mas”

Dari hasil obsevasi yang didapatkan oleh peneliti, biasanya *player* akan melakukan hal ini ketika mendapati musuh yang sedang *knock down* kemudian melakukan penghinaan, ejekan dengan menggunakan *voice call* didalam *game* dan mereka mempunyai kesempatan yang sama untuk balas dendam. Konsep balas dendam juga didorong karena adanya konsep permainan yang bisa saling mengejek dan memancing emosi, sehingga *player* akan lebih semangat untuk mencari musuh untuk balas dendam. Khusus pada konsep *squad*, konsep balas dendam akan menjadi sebuah siklus ketika kita merasa diejek dan sebagainya, biasanya *player* yang sudah mati akan diwakilkan dengan teman satu tim untuk balas dendam, kemudian *player* yang sudah mati bisa ikut meluapkan kebencian atau penghinaan kepada korban dengan *voice call* meskipun sudah mati.

Hal tersebut menjelaskan bahwa setiap *player* memungkinkan untuk melanggar perbuatan norma dalam *game online* dan merasa bersalah ketika melakukan pelanggaran norma kepada *player* lain, sejalan dengan (Kugler & Jones, 1992) menjelaskan seseorang terlibat dalam pelanggaran moral yang melanggar norma, maka mereka mengalami penghukuman diri dalam bentuk rasa bersalah. rasa takut akan rasa bersalah yang diantisipasi dapat dicegah orang dalam pengaturan kehidupan sehari-hari dan pengguna dalam pengaturan *videogame* terlibat dalam pelanggaran moral. Orang-orang mungkin dipaksa untuk melakukan pelanggaran moral, mereka bertindak berdasarkan dorongan hati, dan tidak mengantisipasi perasaan bersalah.

#### 4) Kenikmatan Pelampiasan Moral dalam *Videogame* Kekerasan

Hartmann dalam (Bandura, 2002) mengidentifikasi delapan faktor yang memicu *moral disengagement* (pelepasan moral) yaitu Pembenaan moral (*Moral justification*) adalah tindakan kekerasan yang tidak dapat dicela sebagai melayani beberapa tujuan yang lebih tinggi. Pembelaan *eufemistik* (*Euphemistic labeling*) adalah tindakan kekerasan yang tidak dapat dicela dengan cara membuatnya tampak kurang parah. Perbandingan yang menguntungkan (*Advantageous Comparison*) adalah tindakan kekerasan yang tidak dapat dicela, tampak lebih benar dengan membandingkannya tindakan yang bahkan lebih kejam yang dilakukan oleh korban. Atribusi kesalahan (*Attribution of blame*) menyiratkan bahwa korban atau keadaan dipersalahkan karena mengharuskan tindakan. Pemindahan tanggung jawab (*Displacement of responsibility*) adalah tanggung jawab atas tindakan kekerasan yang tidak dapat dicela ditempatkan pada orang lain. Difusi tanggung jawab (*Diffusion of responsibility*) adalah menempatkan tanggung jawab atas tindakan kekerasan yang tidak dapat dicela di pundak banyak orang lain. Mengabaikan konsekuensi (*Disregard of consequences*) adalah konsekuensi yang berpotensi menyusahkan dari tindakan kekerasan disembunyikan dengan cara yang terdistorsi. Dehumanisasi (*Dehumanization*) menyiratkan korban manusia digambarkan sebagai non-manusia. Definisi ini sejalan dengan informan A3 :

“soalnya kalo di *PUBG* sendiri kan memang *game* tembak-tembakan, jadi ketika kita bisa membunuh musuh itu, kita dapat *reward* sama koin mas, jadi bisa ditukarkan untuk membeli kosmetik mas, nah kalo bisa membunuh semua

player, kita juga dapet *reward* yang lebih gede lagi , kalo udah dapet Chicken Dinner gitu, *reward*nya makin gede mas, bisa dipamerin sih sama orang lain. Kan *game* nya diprogramnya seperti itu, mau ngga mau ya harus saling bunuh mas, kecuali *gamenya* kaya Harvest Moon gitu kan ngga ada bunuh-bunuhan kan mas”

Sejalan dengan pendapat A3 informan B menyatakan :

“biasa aja sih mas, soalnya *game PUBG* kan *game* peperangan ya jadi klo kita ngga tega atau keras gitu, nanti kita adanya kalah dan kalah mas,

Sedangkan informan A1 menyatakan :

“kan *gamplay*nya gitu, kalo kita ngga bunuh kita ngga bakal bisa *survive*, kalo ngga bunuh dari awal sampe akhir ya ngga mungkin menang sih, walaupun bisa dari awal sampe akhir kita ngga membunuh pas berhadapan satu lawan satu orang paling terakhir itu harus kita bunuh, mau ngga mau”

Dari penjelasan tersebut, menjelaskan bahwa *player PUBG* merasa biasa saja dan tidak merasa bersalah ketika membunuh karakter atau musuh ketika bermain *game*, karena *gameplay PUBG* mengharuskan saling membunuh antar *player*, hal ini sejalan dengan Hartmann dalam (Bandura, 2002) menjelaskan salah satu faktor yang memicu terjadinya *moral disengagement* yaitu *Advantageous comparison* (Perbandingan yang menguntungkan) membuat tindakan kekerasan yang tidak dapat dicela, tampak lebih benar dengan membandingkannya dengan tindakan yang bahkan lebih kejam yang dilakukan oleh korban, misalnya hukuman mati pembunuh. Sehingga para *player PUBG* akan merasa senang apabila bisa membunuh karakter lain atau musuh. Defnisi ini sejalan dengan pernyataan informan A1 :

“Kan itu bukan saya mas, itu kan cuma karakter yang mewakili kita main di *PUBG*, kan tiap *player* punya ID, jadi saya gak merasa bersalah ketika membunuh musuh itu mas dan semua orang pasti juga melakukan hal yang sama juga.. saling bunuh”

Pernyataan tersebut senadan dengan informan A3 yang menyatakan:

“Biasa aja mas, ya merasa seneng mas kan kita bisa *kill* musuh. Ngga mungkin juga kan mas kita membunuh orang di dunia nyata trus kita jogetin didepan muda dia, kalo di *game* kan bisa mas, kita bisa nglakuin sesuka hati kita, menyenangkan saja. Didunia *game* ya *game*, di dunia nyata ya nyata,

Setiap *player* memiliki moral yang berbeda-beda, mereka bebas menjadi apa saja yang mereka inginkan di dunia *game*, tidak sedikit juga para *player* menerapkan moral di dunia nyata ke dalam dunia *game* :

“tapi kadang ada moral didunia nyata yang dibawa ke dalam *game* mas, seperti berbagi, dan tolong-menolong, seperti itu mas”

Sedangkan informan A4 menyatakan :

“main *PUBG* kan emang harus saling bunuh, biar ada pemenangnya makanya kita harus keras mas, dalam artian kita harus membunuh daripada dibunuh, karena kalo kita dibunuh yaudah selesai permainan, dan kalo udah berhasil bunuh musuh tuh, seneng mas apalagi kalo musuhnya berat bisa kita taklukkan”

Dari hasil obsevasi yang didapatkan oleh peneliti, didalam *game PUBG* konsep membunuh musuh sangat bervariasi, para *player* akan lebih senang dan bangga ketika bisa membunuh musuh dengan cara *headshot* (tepat di kepala), dan membunuh dengan menggunakan *bomb*, karena menurut mereka hanya *player* yang memiliki *skill* bagus untuk bisa melakukan hal tersebut dan tidak semua *player* bisa melakukan hal yang sama. Kemudian di dalam *game PUBG* ada salah satu senjata unik yang berupa panci penggorengan (*pan*) dimana senjata ini bisa dijadikan sebagai *armor* untuk karakter kita, dan para *player* akan merasa sangat malu apabila dibunuh oleh musuh hanya dengan sebuah panci penggorengan ataupun tangan kosong.

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan para pemain *PUBG* tidak merasa bersalah ketika membunuh karakter lain, sejalan dengan Harmann dalam (Bandura, 2002) menjelaskan salah satu faktor yang memicu *moral disengagement* yaitu tentang *Diffusion of responsibility* (Difusi tanggung jawab) menyiratkan menempatkan

tanggung jawab atas tindakan kekerasan yang tidak dapat dicela di pundak banyak orang lain, misalnya “saya tidak sendiri, orang lain melakukan hal yang sama”. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *gamplay* permainan *PUBG* mengharuskan saling membunuh karakter satu sama lain, dan tidak ada penyesalan ketika membunuh karakter tersebut.

### 3.3 Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan melalui proses wawancara dengan beberapa informan, menjelaskan bahwa perilaku *gamer* saat bermain *game PUBG* cenderung menggunakan karakter wanita sebagai peran didalam *game*, sebagian pemain pernah membeli *item* didalam *game PUBG* untuk mendapatkan *skin* langka dan ingin dipkitaing menarik oleh temannya, membentuk *squad* dilakukan oleh informan dengan alasan mempermudah komunikasi dan strategi untuk mendapatkan *Chicken Dinner* (kemenangan)

Bentuk *Moral Disengagement* dari Karakter sebagai Makhluk Sosial hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara menjelaskan bahwa mayoritas permainan *game online* menyerupai wujud manusia, sehingga para *player* merasa terwakilkan ketika bermain *game online* yang bergenre peperangan tanpa harus bertemu secara langsung, alasannya karena dalam *game PUBG* karakternya berwujud manusia, sehingga seolah-olah sama seperti di dunia nyata. Setiap karakter bisa memakai celana, kacamata, dan sepatu. Meskipun hanya *game*, tetapi setidaknya para pemain bisa merasakan hal tersebut.

Makhluk Sosial Layak Mendapatkan Moral yang Tepat hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara yang menjelaskan bahwa moralitas dalam *game PUBG* sangat dibutuhkan, setiap pemain berhak mendapatkan moral yang tepat, karena permainan *game PUBG* dimainkan secara *tim* atau *squad*, sehingga mereka harus saling kerja sama dan saling tolong menolong untuk mendapatkan *chicken dinner* (kemenangan). Meskipun hanya sekedar *game*, tetapi mereka layak mendapatkan perlakuan moral yang tepat.

Perlakuan Tidak Bermoral hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara yang menjelaskan bahwa beberapa pemain *game PUBG* merasa mendapatkan perlakuan tidak bermoral, seperti dibunuh oleh sesama tim dengan unsur kesengajaan, atau bahkan adanya rasa dendam sesama tim. Hal tersebut menunjukkan mereka dihadapkan dengan kuputusan (di antar dua pilihan) yang

melanggar atau menjunjung tinggi aspek moralitas mereka. Mereka tidak merasa bersalah ketika melakukan hal yang sama kepada pelaku, karena mereka ingin memberikan efek jera kepada pelaku agar bermain sportif dan tidak melakukan perbuatan yang merugikan tim.

Kenikmatan Pelampiasan Moral dalam *Videogame* keras yang ditemukan dari informan melalui wawancara yang menjelaskan bahwa *gameplay game PUBG* dirancang untuk saling membunuh satu sama lain untuk mendapatkan kemenangan atau istilah yang sering disebut *chicken dinner*, sehingga para pemain merasa senang ketika membunuh karakter lain atau musuh. Setiap pemain memiliki *ID* dan karakter yang berbeda-beda, para pemain tidak merasa bersalah ketika melakukan perbuatan tersebut dan semua orang juga melakukan hal yang sama yaitu saling membunuh.

## 4. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian ini maka bentuk *moral disengagement* pada player *Pubg* adalah *videogame* sebagai bentuk penyaluran para *player* untuk melampiaskan emosinya ketika membunuh karakter lain dalam *game online PUBG*, karena *gameplay* dari game tersebut mengharuskan untuk saling membunuh dan semua pemain juga melakukan hal yang sama. Player akan melakukan melakukan penghinaan, ejekan dengan menggunakan *voice call* didalam *game* ketika mendapati musuh yang sedang *knock down*.

Dalam *game PUBG* konsep membunuh musuh sangat bervariasi, para *player* akan lebih senang dan bangga ketika bisa membunuh musuh dengan cara *headshot* (tepat di kepala), dan membunuh dengan menggunakan *bomb*, karena menurut mereka hanya *player* yang memiliki *skill* bagus untuk bisa melakukan hal tersebut dan tidak semua *player* bisa melakukan hal yang sama. Beberapa pemain kadang melakukan tindakan konyol seperti berjoged didepan musuh yang sedang sekarat kemudian setelah itu baru dibunuh, mereka menikmati perbuatan itu. Sehingga hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa *player* laki-laki dan perempuan tidak menunjukkan perilaku yang berbeda mereka sama-sama senang ketika membunuh musuh didalam *game*.



## 4.2 Saran

Dari hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang bisa digunakan untuk peningkatan proses pembelajaran maupun penelitian yang berhubungan dengan materi ini, diantaranya :

- 4.2.1 Untuk penelitian selanjutnya lebih ditingkatkan lagi menggunakan metode Penelitian Kuantitatif, guna mendapatkan pembelajaran atau penelitian yang lebih detail.
- 4.2.2 Penelitian tentang *gameplay* dari *game* yang berbeda, agar penelitian tentang *game* bisa berkembang lebih luas lagi dan lebih mudah untuk dikaji lebih lanjut.

## PERSANTUNAN

Alhamdulillah senantiasa peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan berkah dalam proses penyusunan tugas akhir hingga selesai. Peneliti sangat berterimakasih kepada orang tua dan keluarga yang tidak hentinya memberikan doa dan fasilitas dalam proses penyusunan penulisan ini. Terimakasih pula untuk segenap teman-teman yang juga berkontribusi sebagai penyemangat dalam proses penyusunan penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada pembimbing yang terhormat Bapak Sidiq Setyawan, M.I.Kom yang sangat sabar dalam setiap proses bimbingan, serta terimakasih pula untuk seluruh elemen prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design. Third Edition*. San Francisco: New Riders.
- Arico, A. (2011). The folk psychology of consciousness. *Mind & Language*. 327-352.
- Astuti, P. A., & dkk. (2011). *Remaja Digital: Learn, Play, Sosialize, Participate*.
- Bachtiar. (2010). *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Moral Education*, 101-119.
- Bertens, K. (2007). *Etika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Blakendaal, R. (2015). Are Aggressive Agents as Scary as Aggressive Humans? . *Proceedings of the Fourteenth International Conference on Autonomous Agents and Multi-Agent Systems*. ACM Press.
- Budiningsih, A. (2008). *Pembelajaran Moral*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmadi, H. (2009). *Dasar Konsep Pendidikan Moral*. Bandung: Alfabeta.
- Epley, N., & Waytz, A. (2010). *The Handbook of Sosial Psychology*. New York: Wiley.
- Fadli, A. A. (2017). *Analisis Sikap Narsisme dalam Aplikasi Instagram*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Febrina. (2017). *Penggunaan Jejaring Sosial pada Perilaku Perundungan Siber*. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Febrina, S. (2017). *Penggunaan Jejaring Sosial pada Perilaku Perundungan Siber*. Universitas Mulawarman.
- Frome, J. (2006). Representation, reality, and emotions across media. *Film Studies*. 12-25.
- Gayatri, W. (2013). Penentuan Harga Jual Produk Dengan Metode Cost Plus Princing Pada PT.Pertani (persero) Cabang Sulawesi Utara. *Jurnal EMBA*.
- Ghony, M. D., & Fauzan. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitaitf : Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Lapotan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Hart. (2017). Getting into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars.
- Hart, C. (2017). Getting into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogam Avatars.
- Hartmann, T. (2012). *Moral disengagement during exposure to media violence: Would it feel right to shoot an innocent civilian in a video game?* New York: Routledge.
- Hartmann, T. (2014). How violent video games communicate violence: A literature review and content analysis of moral disengagement factors. *Communication Monographs*, 310-332.
- Hartmann, T. (2017). The Moral Disengagement in Violent Videogames Model.
- Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. *Journal of Communication*, 94-119.

- Heron, M., & Belford, P. (2014). It's only a game—Ethics, empathy, and identification in game morality systems. *The Computer Games Journal*, 34-52.
- Infinity Ward. (2009). *Call of Duty*. Retrieved from [www.infinityward.com](http://www.infinityward.com).
- Joekel, S. (2012). Gut or game? The influence of moral intuitions on decision in video games. *Media Psychology*, 460-485.
- Jørgensen, K. (2016). The positive discomfort of Spec Ops: The Line. *Game Studies*, 16.
- Juul, J. (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kim, S. (2017). *Gender Inequality in eSports Participation : Examining League Of Legends*. Austin: University of Texas.
- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., & Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 309-328.
- Kugler, K., & Jones, W. (1992). On conceptualizing and assessing guilt. *Journal of Personality and Sosial Psychology*, 318-327.
- Lacher, L. (2018). Using discord to understand and moderate collaboration and teamwork. *Proceedings of the 49th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 1107-1107.
- Landay. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge.
- Lin, S. (2010). Gender differences and the effect of contextual features on game enjoyment and responses. *cyberpsychology, Behavior, and Sosial Networking*, 533-537.
- Lin, S. (2011). Effect of opponent type on moral emotions and responses to video game play. *Cyberpsychology, Behavior, and Sosial Networking*, 695-698.
- Margono. (2004). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miguel, S. (2009). *The Ethics of Computer Games*. MIT Press.
- Moore, C. (2015). Moral disengagement. *Current Opinion in Psychology*, 199-204.
- Narimawati, U. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Agung Media.
- Nass, C., & Moon, Y. (2000). Machines and mindlessness: Sosial responses to computers. *Journal of Sosial Issues*, 81-103.

- Nass, C., & Moon, Y. (2000). Machines and mindlessness: Sosial responses to computers. *Journal of Sosial Issues*, 81-103.
- Pizarro, D., & Bloom, P. (2006). *The creativity of everyday moral reasoning: Empathy, disgust and moral persuasion*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rikky, D. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Yayasan Bina Darma.
- Rockstar North. (2013). *GTA V*. Retrieved from [www.rockstargames.com](http://www.rockstargames.com).
- Rouse, R. (2001). *Game Design: Theory & Practice*. TX: Wordware.
- Schmierbach, M., & Limperos, A. (2013). Virtual justice: Testing disposition theory in the context of a story-driven video game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*.
- Sugiono. (2001). *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun Di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 27.
- Warren, M. (1997). *Moral status: Obligations to persons and other living things*. Oxford: Clarendon Press.
- Yee, N. (2014). *The Proteus Paradox How Online Games And Virtual Worlds Change Us-And How They Don't*. London: Yale University Press books.
- Young. (2013). *thics in the virtual world. The morality and psychology of gaming*. Durham: Acumen.
- Young, K. (2009). Understanding *Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 355-372.